

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA

Amelia Kartika^{1,3}, A. Shyam Sarjani Alam², Firdha Razak³

^{1,2,3} PGSD, STKIP Andi Matappa Pangkep

E-mail: ameliakartika742@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:
01-05-2024

Accepted:
29-05-2024

Published:
31-08-2024

Abstract: This research is motivated by the low learning outcomes of students in Indonesian language subjects. This research is Classroom Action Research (PTK) which aims to determine the increase in learning outcomes through the application of wordwall-based interactive learning media in class IV Indonesian Language subjects at SD Negeri 41 Bontotene for the 2023 academic year. /2024 This research was carried out in two cycles where each cycle consisted of 4 meetings with 25 research subjects, namely class IV students at SD Negeri 41 Bontotene. Data collection using instruments includes observation sheets to see teacher and student activities, tests to measure student learning outcomes and student response questionnaires. The results of this research show that there is an increase in students' average scores and students' learning completion. The average value in cycle 1 was 61.64 in the quite good category and in cycle II it increased to 80.08 in the good category. Student learning completeness in cycle I was 48% and in cycle I it increased to 88%.

Keywords: interactive media, wordwall, learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan terhadap 25 subjek penelitian yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 41 Bontotene. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen antara lain lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa, tes untuk mengukur hasil belajar siswa serta angket respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 61,64 berada pada kategori cukup baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,08 berada pada kategori baik. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 48% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88%.

Kata Kunci: Media Interaktif, Wordwall, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Bahkan di dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 pemerintah telah menyarankan bahwa dalam suatu proses pembelajaran, pendidik harus bisa menghadirkan pembelajaran yang inspiratif, interaktif, menyenangkan serta memotivasi siswa untuk aktif, kreatif dan mandiri sehingga hal-hal tersebut dapat membantu siswa dalam menyerap informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Pratama et al., 2019).

Menghadirkan proses pembelajaran yang menarik tersebut, guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kehadiran media pembelajaran nantinya akan memberikan warna pada suasana pembelajaran serta membuat komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa jadi lebih efektif. Selaras dengan pendapat Oemar Hamalik (Samarinda et al., 2022) media pendidikan merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat untuk memfasilitasi suatu proses pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* adalah *wordwall*. Dengan hadirnya aplikasi ini diyakini akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga motivasi dalam belajarnya semakin meningkat.

Menurut harlina, dkk (Purnamasari et al., 2022) *wordwall* adalah salah satu alternatif pilihan dari berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi guru. Aplikasi ini dapat diakses secara *online* dan memiliki banyak tampilan menarik yang dapat diakses melalui *wordwall.net* (Gandasari and Pramudiani, 2021). Seperti yang dikatakan Maghfiroh (2018) pada penelitiannya yang dilakukan bahwa dalam pembelajaran di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti Inggris dan Amerika Serikat guru telah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Namun, di Indonesia sendiri penggunaan media pembelajaran *wordwall* belum dikenal secara luas.

Hal ini diperkuat dari observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2023 dengan Ibu Sahriani selaku wali kelas IV SDN 41 Bontotene, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas guru masih kerap menggunakan metode ceramah yang mana siswa hanya mendengar dan mencatat tanpa ada interaksi yang menarik. Untuk mata pelajaran bahasa Indonesia biasanya guru menggunakan media pembelajaran seperti buku cetak, modul ajar, media sederhana yang dibuat sendiri serta media yang tersedia di sekolah. Hal ini menjadikan siswa kurang aktif dan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain materi yang tidak dapat diserap seluruhnya oleh siswa. Permasalahan di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, pada mata pelajaran bahasa Indonesia dari 25 siswa kelas IV, hanya 15 siswa yang mencapai KKM dan 10 siswa lainnya tidak mencapai KKM. Adapun standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 41 Bontotene ini yaitu 65. Hal ini sesuai dengan pendapat Pranata et al., (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang menyatakan bahwa yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa yaitu karena guru kurang memanfaatkan teknologi, serta lingkungan belajar yang digunakan sangat terbatas.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, maka peneliti mendapatkan solusi untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Hasan et al., (2021) penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Media pembelajaran *wordwall* juga dapat dijadikan alternatif pilihan yang digunakan sebagai alat evaluasi yang mudah dioperasikan oleh guru dan siswa, karena tampilannya yang interaktif. Dikatakan media interaktif karena menyajikan tampilan yang menarik, sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar serta meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, dan dengan asumsi bahwa minat dan motivasi siswa meningkat maka hal tersebut juga akan mempengaruhi hasil belajarnya sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Hal

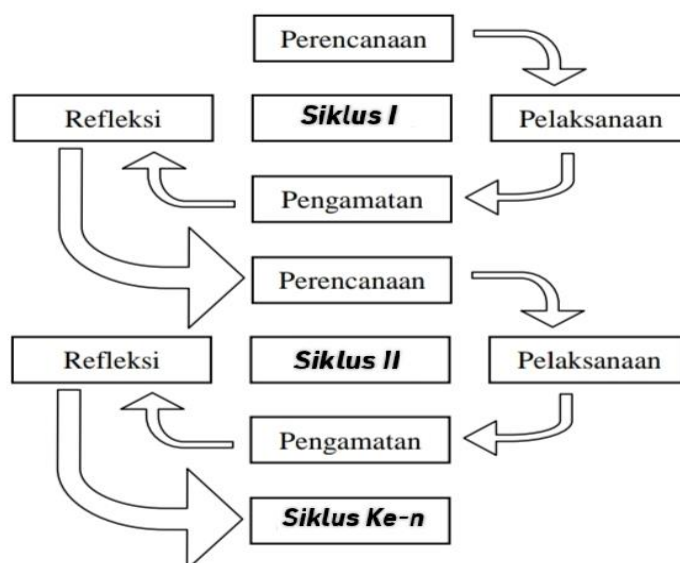
ini diperkuat dengan pernyataan Sinaga dan Soesanto (2022) yang menyatakan bahwa “*wordwall* sangat efektif diterapkan pada saat pembelajaran di kelas karena pada akhirnya akan memberikan efek positif.

Media pembelajaran *wordwall* jika dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif yang lain seperti *Kahoot*, *quizizz* serta *educandy* tentunya sangat berbeda. Hal tersebut bisa dilihat dari kelebihan *wordwall* yaitu memiliki lebih banyak template *game* yang bisa digunakan guru yaitu 18 *template game*, dibandingkan dengan media lain seperti *Kahoot*, *quizizz* serta *educandy* templatanya hanya sedikit, perbedaannya lainnya yaitu dari segi tampilan dalam media pembelajaran *wordwall* untuk tema permainan atau *background* permainan itu sangat beragam sehingga pembuat bisa mengganti *background* tersebut sesuai dengan keinginannya. Sehingga peneliti memilih *wordwall*, karena selain memiliki banyak template permainan dibandingkan media pembelajaran interaktif yang lain, juga memiliki tema atau *background* yang bervariasi serta bisa dicetak, sehingga siswa tidak merasa bosan sehingga tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Menurut Arikunto (2016: 3) menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah berupa tindakan yang dilakukan oleh peneliti, secara khusus diamati terus-menerus, dilihat kekurangan dan kelebihannya, kemudian dilaksanakan perubahan yang dikontrol sampai upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang tepat.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 41 Bontotene sebanyak 25 siswa. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus yang masing-masing siklus terdiri atas 4 kali pertemuan, 3 kali pertemuan untuk membahas materi ajar dan 1 kali pertemuan untuk tes siklus hasil belajar. Siklus yang dimaksud berupa putaran secara berulang dari kegiatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun alur pelaksanaan tindakan yang dimaksud dapat dilihat dari tiap siklusnya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Jakni (2016: 151) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan memperoleh data untuk memecahkan suatu masalah dan membantu mencapai tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, angket respon siswa dan dokumentasi. Instrumen tes hasil belajar ini berupa pemberian *pretest* dan *post tes* untuk mengukur hasil belajar siswa yang disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dengan pertanyaan mengacu pada indikator pembelajaran.

Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif menggunakan bantuan *Software SPSS 22 for windows. SPSS (Statistical Program For Social Science)* digunakan untuk menganalisis data keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, angket respon siswa terhadap pembelajaran, serta hasil belajar siswa di tiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan berdasarkan prosedur PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua hari pada siklus semester ganjil dua siklus pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan *setting* kelas IV SDN 41 Bontotene kecamatan Minasatene, Kab. Pangkep. Pelaksanaan penelitian dimulai tanggal 20-28 November 2023. Dalam pelaksanaan tindakan ini, peneliti bertindak sebagai pelaksanaan penelitian dan guru kelas IV bertindak sebagai Observer.

Hasil penelitian berupa tes soal hasil belajar yang diperoleh melalui tes akhir siklus I dan siklus II berupa soal tes pilihan ganda serta data observasi terhadap aktivitas mengajar guru dan siswa menggunakan lembar observasi dengan menggunakan model *checklist* serta angket respon siswa yang diberikan guru melalui *google form*. Data yang diperoleh dihitung frekuensi dan persentasenya sebagai acuan interpretasi analisis statistik deskriptif.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini, maka hal-hal yang dilihat adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas guru

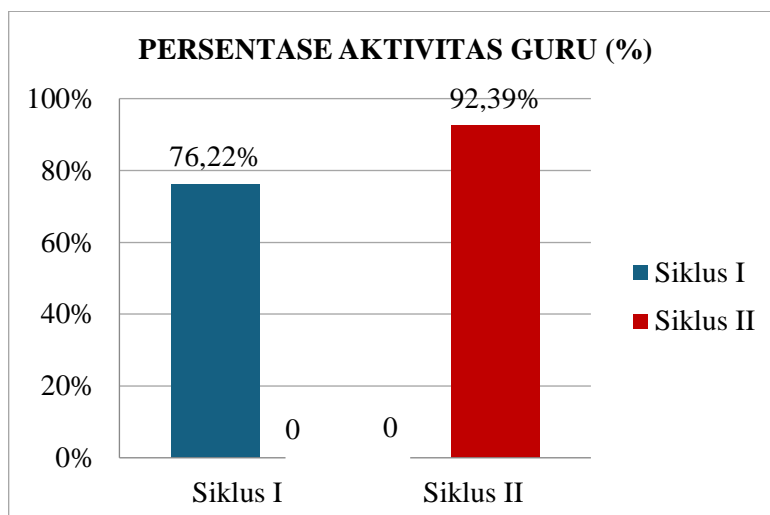
Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan Inti dan kegiatan penutup sesuai dengan rencana yang telah di susun pada modul ajar yang telah dibuat sebelumnya. Adapun faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran adanya LKPD dan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang digunakan. Untuk lebih jelas lihatlah tabel berikut.

Tabel 1. Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I dan II

	Total Skor	Rata-rata	Rata-rata	Peningkatan	Kategori
Siklus I	192	64	76,22%	16,17%	Baik
Siklus II	232	77,3	92,39%		Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 76,22% dan pada siklus II sebesar 92,39%. Dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas yang dilakukan pendidik dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16,17%. Adanya peningkatan tersebut karena guru merasa perlu memperbaiki aktivitasnya saat proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan guru. Semakin baik aktivitas yang dilakukan guru saat proses pembelajaran, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Peningkatan rata-rata kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat Pada gambar berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Aktivitas Guru

2. Aktivitas Siswa

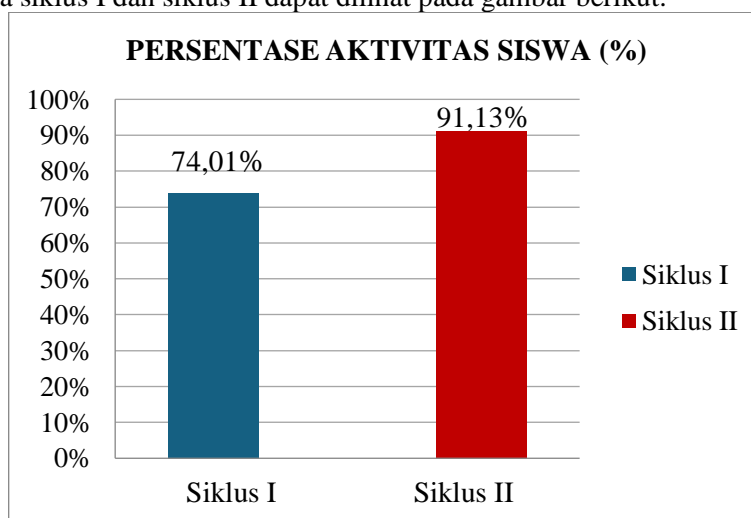
Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran mengalami peningkatan setelah di terapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada setiap kelompok berlangsung dengan baik sesuai dengan yang di diharapkan, adapun penjelasan setiap siklus dapat di lihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 2. Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

	Total Skor	Rata-rata	Rata-rata	Peningkatan	Kategori
Siklus I	151	50,3	74,01%	17,12%	Baik
Siklus II	186	62	91,13%		Sangat Baik

Hasil observasi pada tabel 2. di atas menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, sebesar 74,01% berada pada kategori baik. Pada siklus II, persentase sebesar 91,13% yang berada pada kategori sangat baik. Dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas yang dilakukan pendidik dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 17,12%.

Peningkatan rata-rata kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa

3. Hasil belajar

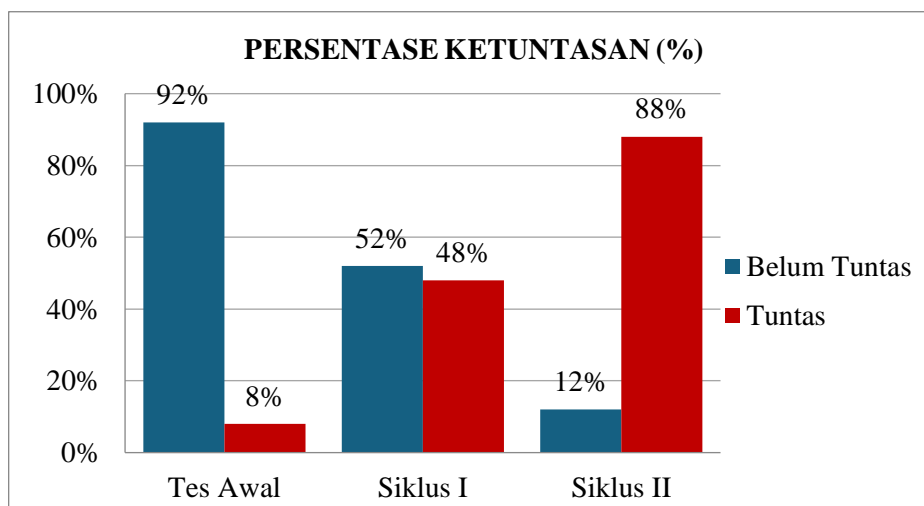
Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) di tetapkan di SDN 41 Bontotene adalah 65. Setiap peserta didik dikatakan tuntas belajarnya (Ketuntasan Individual) apabila hasilnya mencapai 65 atau melebihi KKM yang telah di tetapkan, adapun untuk mencapai ketuntasan hasil belajar maka harus melakukan tes kepada peserta didik yaitu tes siklus di akhir pertemuan yang berisi 15 soal pilihan ganda. Selanjutnya pada tabel berikut memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada proses pembelajaran siklus I dan II.

Tabel 3. Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Indikator	Nilai Tes		
		Tes Awal (<i>Pretest</i>)	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	42,16	61,64	80,08
2	Skor Tertinggi	66	87	93
3	Skor Terendah	33	47	60
4	Tingkat Ketuntasan	8%	48%	88%
5	Belum Tuntas	92%	52%	12%

Berdasarkan tabel 3, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diketahui nilai rata-rata tes awal (*pretest*) yaitu 42,16 dengan tingkat ketuntasannya 8% dan belum tuntas sebesar 92%. Pada tes siklus 1 nilai rata-rata 61,64 dengan tingkat ketuntasan mampu mencapai 48%, belum tuntas 52% sudah ada peningkatan hasil belajar siswa sekitar 40%. Sedangkan pada siklus II diketahui nilai rata-rata tes siklus II yaitu 80,08 dengan ketuntasan sebesar 88% belum tuntas 12% peningkatan peserta didik dalam memahami bangun datar 40% Maka target ketuntasan hasil belajar yang diinginkan lebih dari 85% di akhir siklus II yaitu mampu mencapai 88%.

Lebih jelasnya dari peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan

4. Angket Respon Siswa

Sebelum berakhirnya proses pembelajaran, peneliti juga memberikan pertanyaan berupa angket *online* kepada siswa melalui *google form*. Angket tersebut berisikan pernyataan terkait media berbasis *wordwall* yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran. Berikut datanya:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Jumlah Siswa Memilih			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran interaktif <i>wordwall</i> menarik perhatian saya.	-	-	5	20
2	Saya senang dengan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>wordwall</i> .	-	-	8	17
3	Saya sangat antusias untuk mengerjakan soal-soal menggunakan media berbasis <i>wordwall</i> .	-	1	9	15
4	Dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>wordwall</i> pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	-	-	11	14
5	Tampilan gambar dan tulisan media pembelajaran interaktif <i>wordwall</i> sangat jelas.	-	-	9	16
6	Media pembelajaran interaktif <i>wordwall</i> mudah digunakan.	-	-	8	17
7	Saya mengalami kesulitan ketika menggunakan media pembelajaran ini.	14	9	2	-
8	Saya merasa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran bahasa indonesia materi berikutnya	-	-	11	14
9	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif <i>wordwall</i> mendorong saya untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.	-	-	9	16
10	Saya ingin media pembelajaran interaktif <i>wordwall</i> ini sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.	-	-	11	14

Keterangan: (1) Tidak Setuju; (2) Kurang Setuju; (3) Setuju; (4) Sangat Setuju

Dari hasil angket tersebut, terdapat 25 orang siswa yang mengisi angket respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Dari hasil tersebut dapat kita lihat perbandingan jawaban mulai dari tidak setuju hingga sangat setuju tentu berbeda. Pemilihan jawaban sangat setuju dan setuju lebih dominan dibandingkan kurang setuju dan tidak setuju. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat persentase diagram lingkarannya pada lampiran.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada kelas IV SDN 41 Bontotene. Penerapan media pembelajaran *wordwall* yang diterapkan guru merupakan salah satu faktor yang menentukan ketercapaian hasil belajar siswa. Karena pembelajaran dengan penggunaan media yang sesuai dengan materi yang disajikan mempengaruhi hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Siklus I

Pelaksanaan siklus I berlangsung di tanggal 20-21 November 2023, proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama kegiatan belajar mengajar dibuka dengan melakukan *pretest* sebelum memulai proses belajar mengajar untuk mengetahui kemampuan awal siswa saat belum di berikan perlakuan. Lalu, melakukan tes siklus pada pertemuan terakhir, hal ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan atau pengaruh setelah di terapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Berdasarkan hasil observasi pada siklus

I ini, dapat dilihat bahwa aktivitas guru dan siswa pada siklus I mengalami peningkatan pada setiap pertemuan tetapi masih belum optimal. Dalam pembelajaran siklus I keterlaksanaan kegiatan aktivitas guru dalam kategori Baik. Begitu pula keterlaksanaan aktivitas siswa dalam kategori baik. Selain itu, hasil tes hasil belajar siswa pada siklus ini masih dalam kategori kurang karena hanya ada 12 orang siswa dari 25 siswa saja yang tuntas dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Suharlan (2019:70) yang menyatakan bahwa "Keberadaan media pada saat ini sangat diperlukan untuk proses belajar mengajar karena siswa dapat dengan mudah menerima pesan yang disampaikan oleh guru, dengan bantuan alat pengajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang mengarah pada keterampilan dan peningkatan kualitas hasil belajar siswa".

Penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* untuk pertama kalinya membuat Siswa belum siap melaksanakan pembelajaran Sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan, beberapa siswa mengalami kendala seperti tidak membawa handphone, kuota data dan *signal* yang tidak stabil membuat proses pembelajaran kurang optimal, serta masih banyak siswa yang belum terlalu paham menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*.

Siklus II

Pada siklus II kegiatan pembelajaran siswa semakin membaik, adapun Pelaksanaan siklus II ini didasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus ini guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *wordwall* didalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. agar pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini dapat terlaksana sesuai dengan rencana. Sama halnya disiklus I, pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Observasi pada siklus II ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya yaitu hasil tes hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik yang sebelumnya berada pada kategori baik. ada sebanyak 22 orang siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene dibandingkan dengan siklus I yang hanya 12 orang. Selain itu, peningkatan terjadi pada hasil observasi guru dan siswa yang berada dalam kategori sangat baik. Selain itu pemberian angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini menunjukkan respon yang baik bahwa memang siswa menyukai media ini dan berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada siklus II ini, proses pembelajaran lebih mengedepankan keaktifan siswa dan keterlibatan siswa karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat mendorong siswa secara aktif untuk melakukan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Putri (2020) yang menyatakan bahwa *wordwall* yang digunakan peserta didik dapat meningkatkan pemahamannya selama mempelajari materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.

Hasil akhir dari siklus II dan hasil observasi guru dan siswa, terlihat kegiatan siklus II menunjukkan hasil yang sangat baik dan telah mencapai target yang diinginkan. Hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* di siklus II telah mencapai kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 41 Bontotene dapat meningkat melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Begitu halnya dengan hasil observasi aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan pada siklus II ini. Secara garis besar pelaksanaan penelitian berjalan sesuai dengan rencana yang disusun dan mengalami peningkatan, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Adapun respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini menunjukan hasil yang positif, dibuktikan dengan hasil angket yang diberikan pada saat setelah penelitian dilakukan. Pemberian angket respon siswa ini bertujuan untuk membuktikan dan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* sangat efektif dan diterima dengan antusias oleh siswa. Respon siswa yang positif ini mencerminkan keberhasilan media dalam

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif dan memotivasi siswa.

Menurut Novyanti (2022) dalam jurnalnya mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat membuat peserta didik lebih interaktif dengan guru serta dapat meningkatkan aktivitas dikelas. Selain itu juga minat belajar siswa menjadi lebih meningkat. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* berbasis games ini memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, suasana kelas menjadi berwarna, peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar dan mengikuti evaluasi pembelajaran, serta peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari sebelum adanya evaluasi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Hal ini juga didukung dari hasil penelitian yang relevan yang berpendapat bahwa Penerapan media pembelajaran berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Luftia Putri dkk, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene selain itu aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Dari penelitian yang dilakukan ditemukan adanya keberagaman peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Pada saat penggunaan media pembelajaran siswa terlihat sangat antusias dan senang dengan media pembelajaran yang digunakan tersebut, siswa ingin selalu memainkannya bahkan diantara mereka ada yang memainkannya secara berulang-ulang. Hal ini membuktikan bahwa siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan masing-masing siklus mulai dari siklus I sampai Siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 48% sedangkan ketuntasan klasikal siklus II mampu mencapai 88%. Sehingga ketuntasan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 40%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, walaupun dengan beberapa kendala namun penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini terbukti berhasil dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene kabupaten Pangkep.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dengan segala keterbatasannya, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya. Keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dijadikan dasar oleh peneliti untuk memberikan saran-saran sebagai berikut: (1) Bagi guru, diharapkan guru mampu menerapkan media pembelajaran baik media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ataupun media lainnya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang tidak lain mampu meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) Bagi siswa, hasil belajar yang baik yang telah dicapai harus dipertahankan dan hendaknya siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi-materi selanjutnya yang akan dibahas; (3) Bagi Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini mampu menambah referensi sekaligus acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya dengan tema judul yang serupa; (4) Penelitian ini mempunyai keterbatasan salah satunya terkait dengan penggunaan template yang terbatas dalam *wordwall* mungkin membatasi kebebasan untuk merancang aktivitas yang lebih kreatif dan ketersediaan teknologi untuk mengakses media pembelajaran *wordwall*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jakni. 2016. *Metodologi penelitian Eksperimen Bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Gandasari, Prisma, and Puri Pramudiani. 2021. "Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *ILMU PENDIDIKAN* 3(6):3689–96.
- Kurniawan, T.D.& Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70..
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 3(5), 2854–2860.
- Novyanti, dkk. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*. Vol. 4. No. 1.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. 3, 70–77.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622>.
- Putri, I. L., Amril, A., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090-10097.
- Saraswati, S. (2021). TAHAPAN PTK. *Penelitian Tindakan Kelas*, 49.
- Samarinda, Eka Putri, Tutut Handayani, and Fuaddilah Ali Sofyan. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim." *Ilmiah Multidisiplin* 1(4):2020–23.
- Sinaga, Yunita Margareta, and Robert Harry Soesanto. 2022. "Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(2):1845–57. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.1617.
- Suharlan, 2019, The Improvement of Reading Skills Throudh Pictorial Word Cards In Second Grade Students of SDN 36 Sungai Ambawang, JP2D UNTAN, Pontianak..